

મુંબઈ ઇલાકામાં તથા વડોદરા રાજ્યમાં

ધનામલાઇએરી માટે મંજૂર

# ધરમાં રમવાની રમતો

મેરી ઉવાઈડ

એમના અંગ્રેજી ઉપરથી

નિયાર કરવાર

રાવળ હાદુર એવિંદલાઈ હાથીલાઈ દેસાઈ

બી. એ. એલ. એલ. બી.

પ્રિસર્સ કમિસનદાસ નારણદાસ એન્ડ સન્સ;

બુકસેલર્સ—સુરત

આવૃત્તિ નવમી

સને ૧૯૨૬

કિમ્મત ૦-૪-૦

ગૂજરાત વિદ્યાપીઠ ગ્રંથાલય

[ ગુજરાતી કૉપીરાશિટ વિભાગ ]

અનુક્રમાંક ૧૪૪૩૭ બર્ગિક

પુસ્તકનું નામ ઘરમાં રમવાની રમતો

વિષય ઠસર .

મુંબઈ ઇલાકામાં તથા વડોદરા રાજ્યમાં

ઈનામલાઇબ્રેરી માટે મંજૂર

# ધરમાં રમવાની રમતો

મેરી ઉવાઈટ

એમના અંગ્રેજી ઉપરથી

તૈયાર કરનાર

રાવબહાદુર ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ

બી. એ. એલએલ. બી.

હંપાવી પ્રમિદ્ધ કરનાર

કરસનદાસ નારજીદાસ એન્ડ સન્સ; બુકસેલર્સ—મુરત.

આવૃત્તિ નવમી

સર્વ હક્ક છપાવનારે સ્વાધીન રાખ્યા છે.

સને ૧૯૨૯.

ગુજરાત વિદ્યાપીઠ ગ્રંથાલય  
અમદાવાદ  
ગુજરાતી કૉપીરાઈટ-સંગ્રહ  
૧૪૪૬

---

છપાવી પ્રસિદ્ધ કરનાર  
બાલુભાઈ કરસનદાસ નારણદાસ બુક્સેલર  
પ્રસિદ્ધ કરવાનું ઠેકાણું  
નાણાવટ—સુરત.

---

સુરત-ચૌદાના પૂલ ઉપર ટાંકી પાસે આવેલા “ શંકર ” પ્રિન્ટિંગ પ્રેસમાં  
નારાયણરાવ લક્ષ્મણરાવ નીકમે છાપી.

---

## પ્રસ્તાવના



શ્રીમન્ત સરકાર મહારાજ સયાજીરાવ ગાયકવાડ એમની આજ્ઞાથી દેશી રમતોના સંગ્રહનું એક ઘણું સુંદર અને ઉપયોગી પુસ્તક થોડા વખતપર રા. રા. છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી, ખી. એ. તથા રા. રા. જીભાઈ ગોકળદાસ એમણે તૈયાર કરી બહાર પાડેલું છે; અને ત્યાર પછી એવાં ખીજાં પણ એક બે પુસ્તક ખીજા ગૃહસ્થો તરફથી બહાર પડ્યાં છે. પરન્તુ અંગ્રેજીમાં “The Book of a Hundred Games” એ નામનું મેરી ઉવાઈટે રચેલું પુસ્તક છે તેવી ઢબનું ઘરમાં રમવાની રમતોનું એક પણ પુસ્તક હજી ગુજરાતી ભાષામાં તૈયાર થયું નથી, તેથી એ ખોટ પૂરી પાડવાને મેં આ યત્ન કર્યો છે.

આ પુસ્તકમાં જે રમતો આપેલી છે તે સાદી અને ગમ્મતની સાથે જ્ઞાન આપે તથા નાની અને મોટી બધી વયનાં રમી શકે તેવી છે.

રમત રમવામાં ગયેલો વખત નકામો જતો નથી. થાકી ગયેલાં તન અને મનને દરરોજ આશાએશ આપવાની જરૂર પડે છે. એકલું કામજ કરવામાં આવે અને બિલકુલ રૂમવામાં આવે નહિ તો દિવસે દિવસે મગજ સુસ્ત થતું જાય, શરીર નબળું પડતું જાય, અને આવરદા ટુંકી થતી જાય.

રમતથી તન્દુરસ્તી અને નીતિ બંને સુધરે છે. માણસમાં સહનશીલતા, ધૈર્ય, અને આનંદી સ્વભાવ જેટલે દરજ્જે રમતો રમવાથી આવે છે તેટલે દરજ્જે પુસ્તકો વાંચવાથી અથવા શિક્ષણ લેવાથી આવતાં નથી. પ્રખ્યાત ડયુક ઓફ વેલિંગ્ટન કહેતો કે હું વોટરલૂની લઠાઈ જીતી શક્યો તેનું કારણ એ છે કે ઇટનની શાળામાં હું લાજુતો હતો ત્યારે રમતો રમવામાં હોંશથી લાગ લેતો હતો. સર જેમ્સ પેજેટે કહ્યું છે કે રમતો રમવાથી છોકરાં અને તેમના દ્વંડીલો વચ્ચે પ્યાર વધે છે અને કાયદા પ્રમાણે ચાલવાનું શીખાય છે. વળી રમતો રમવાથી માણસ ન્યાયી થાય છે, કારણ કે રમત રમવામાં હરીફાઈ ગમે તેટલી થતી હોય તોપણ દગો કે છેતરપીંડી કરવાનું કામ નીચ ગણાય છે.

જેમ એકલું કામજ કરવું એ પસંદ કરવા જેવું નથી, તેમ કામ કર્યા વગર માત્ર રમ્યાજ કરવું એ પણ પસંદ કરવા લાયક નથી. પહેલું કામ અને પછી રમત, એ ધોરણ લક્ષમાં રાખી ચાલવું જોઈએ. રમતો રમવાનો ધંધો લઈ બેસવું નહિ, પણ કામ કર્યા પછી થાકી ગયેલાં તન મનને તાબાં કરવા બે ઘડી રમવું એમાં કાંઈ ખોટું નથી.

આ પુસ્તકમાં આપેલી રમતો આપણા લોકોની રીતભાત અને રહેણીકરણીને બેસતી આવે એવી કરવાને બનતો પ્રયત્ન કરવામાં આવ્યો છે; એમ છતાં કોઈ ગૃહસ્થને તેમાં સુધારો વધારો કરવા જેવું જણાય તો તે સંબંધે મને સૂચના આપવા વિનંતિ છે.

વડોદરા.  
તા. ૧૦, નવેમ્બર,  
૧૮૯૭.

ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દસાઈ.

## આવૃત્તિ ત્રીજી

પહેલી અને બીજી આવૃત્તિ ટુંક સુદતમાં ખલાસ થઈ જવાથી આ ત્રીજી આવૃત્તિ કંઈ મહત્ત્વનો ફેરફાર કર્યા વગર છપાવી છે.

વડોદરા.  
તા. ૧, જુન,  
૧૮૯૯. }

ગાર્ગિદલાઈ હાથીલાઈ દેસાઈ.



## ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ એમણે તૈયાર કરેલાં બીજાં પુસ્તકો

૧. બેન્ગમિન ફ્રાન્કલિનનું જીવન ચરિત્ર.  
કિમ્મત રૂ. ૧-૦-૦
૨. દીર્ઘાયુષી શી રીતે થવાય ?  
કિમ્મત રૂ. ૧-૦-૦
૩. જિંદગીનું સાફ્લય.  
કિમ્મત રૂ. ૧-૦-૦
૪. હેલ્થ્સ કૃત નિબંધો.  
કિમ્મત રૂ. ૦-૧૩-૦
૫. અપકૃત્યનો કાયદો.  
કિમ્મત રૂ. ૨-૪-૦
૬. નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્ત્વ, ભાગ ૧ લો.  
કિમ્મત રૂ. ૦-૪-૦
૭. નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્ત્વ, ભાગ ૨ જો.  
કિમ્મત રૂ. ૦-૬-૦
૮. ગુજરાતનો પ્રાચીન ઇતિહાસ.  
કિમ્મત રૂ. ૦-૧૨-૦
૯. ગુજરાતનો અર્વાચીન ઇતિહાસ.  
કિમ્મત રૂ. ૧-૦-૦
૧૦. પૂર્વ તરફના દેશોનો પ્રાચીન સુધારો.  
કિમ્મત રૂ. ૧-૦-૦
૧૧. ખંભાતનો ઇતિહાસ.  
(તૈયાર થાય છે.)



# અનુક્રમણિકા

નિમ્નલિખિત નામ.				પૃષ્ઠ.
૧ અટકળ	...	...	...	૧
૨ યાદદસ્ત	...	...	...	૨
૩ ધારેલી કહેવત	...	...	...	૩
૪ ધારેલું નામ	...	...	...	૪
૫ દેવતા	...	...	...	૬
૬ બારાખડી	...	...	...	૬
૭ ટપાકરાળો	...	...	...	૭
૮ સૌથી વધારે અસંભવિત વાત	...	...	...	૧૦
૯ હરાળ	...	...	...	૧૧
૧૦ જખરી ડુંક	...	...	...	૧૩
૧૧ આંધળો ઊંદર	...	...	...	૧૩
૧૨ શોધ	...	...	...	૧૪
૧૩ આંધળો ચિતારો	...	...	...	૧૪
૧૪ અવાજપરીક્ષા	...	...	...	૧૫
૧૫ તાર	...	...	...	૧૬
૧૬ આંખપરીક્ષા	...	...	...	૧૬
૧૭ રાની ત્રિલાડી	...	...	...	૧૭
૧૮ ખેંચતાણુ	...	...	...	૧૮
૧૯ રમુજ વાંદરો	...	...	...	૧૯
૨૦ સાચુના પરપોટા	...	...	...	૨૦
૨૧ ઉલટસુલટ	...	...	...	૨૦
૨૨ અજ્ઞાવણી	...	...	...	૨૨
૨૩ શિખામણુ	...	...	...	૨૨
૨૪ રમુજ અમથો	...	...	...	૨૩
૨૫ વશિયતનામું	...	...	...	૨૪

રમતનું નામ.	પૃષ્ઠ.
૨૬ હસાહસ	૨૫
૨૭ ઉંધાં પ્રાણી	૨૬
૨૮ મેળો	૨૭
૨૯ ખૂટતા અક્ષર	૨૮
૩૦ નિબંધ	૩૦
૩૧ વાત	૩૦
૩૨ વર્તમાનપત્ર	૩૧
૩૩ અક્ષરસંગ્રહ	૩૪
૩૪ ઠેકાણું	૩૫
૩૫ ઘેરો	૩૬
૩૬ સુગંધ	૩૭
૩૭ વેપાર	૩૮
૩૮ ખુરશી	૪૦
૩૯ પુસ્તક બાંધનાર	૪૧
૪૦ પીંછું ઉડાડવું	૪૧
૪૧ બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન	૪૨
૪૨ નાચ	૪૩
૪૩ ઓળખપરીક્ષા	૪૪
૪૪ “—” તો શું કરો ?	૪૫
૪૫ સરખામણી	૪૬
૪૬ મારા મનમાં શું છે ?	૪૭
૪૭ વેપારી મુસાફર	૪૮
૪૮ ઝડપુઓ	૫૦
૪૯ તમારું શહેર	૫૧
૫૦ હું કોણ છું ?	૫૨



# ધરમાં રમવાની રમતો



૧

## અટકળ

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

જેનાં વજન, માપ, સંખ્યા વગેરેની કોઈને ખબર ન હોય એવી ચીજો ટેબલપર ગોઠવી રાખવી અને દરેક ચીજપર અનુક્રમ નંબર નાખવો. પ્રશ્ન પૂછનારે પોતે દરેક ચીજ વિષે, માપ, વજન, કે સંખ્યા જે પૂછવાનું હોય તે આગળથી જાણી રાખવું. પછી રમનારાઓને તે ચીજો અનુક્રમવાર બતાવી, પૂછતાં જવું કે આનું વજન કેટલું હશે ? આની લંબાઈ કેટલી હશે ? વગેરે. એક પ્રશ્ન પૂછ્યા પછી, એક મીનીટ થોભીને બીજો પ્રશ્ન પૂછવો. દરેક જણે પોતાનો જવાબ પોતાના કાગળમાં લખતા જવું. જેની અટકળ લગભગ ખરી હોય તેનો ઉત્તર ખરો ગણવો. જેના ખરા ઉત્તર સૌથી વધારે હોય તેને ઈનામ આપવું.

પ્રશ્ન પૂછવા લાયક વિષય નીચે જણાવ્યા છે તે પરથી બીજા સૂચશે:—

(૧) રકાબીમાં મૂકેલા વાલ કે વટાણાની સંખ્યા; (૨) ચોપડીનાં પાનાંની સંખ્યા; (૩) ચોપડીનું વજન; (૪) લાકડીની લંબાઈ; (૫) ગંજીફામાંથી કેટલાંક પાનાં કાઢી લીધા પછી બાકી રહેલાંની સંખ્યા; (૬) લોટામાં ભરેલા પાણીનું વજન; (૭) દીવાસળીની પેટીમાં સળીઓની સંખ્યા; (૮) દોરીની ગોટ્ટીની લંબાઈ; (૯) મિણબત્તીનો કકડો કેટલો વખત બળશે ? (૧૦) ખુરશીની નેતરમાં કાણાંની સંખ્યા.

## ૨

## યાદદારેત

સાહિત્ય:—વીસ નાની નાની ચીજો, જવી કે: કાતર, ખડીઓ, ચરમાનું ધર, ચાકુ, દીવાસળીની પેટી, શીશી, અત્તર-દાની, ગુલાબદાની, પ્યાલો, રકાબી, વગેરે; જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

તમામ મેમાન આવીને બેસવાના હોય તે ઝારડાની જોડેના ઝારડામાં એક ટેબલપર વીસ નાની નાની ચીજો ગોઠવી રાખવી. જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળપર ડાબી તરફની બાજુએ એકથી વીસ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી રાખવા. બંધા જઈ આવી રહે એટલે તેમને, પેલા ટેબલવાળા ઝારડામાં લઈ જઈ ટેબલપરની ચીજો ત્રણ મીનીટ સુધી જોવા દેવી;

અને પછી તેમને ઝારડા બહાર લાવી, તે ઝારડાનું ખારણું બંધ કરવું. પછી દરેકને કાગળ આપી પોતાની યાદદાસ્ત ઉપરથી ટેબલપર જોડેલી ચીજોનાં નામ લખી આપવા કહેવું. આ કામને માટે દસ મીનીટ આપવી. દસ મીનીટ પૂરી થાય એટલે લખવાનું કામ બંધ કરાવવું અને દરેકની યાદી ટેબલપરની ચીજોની યાદી સાથે સરખાવી, કેટલાં નંગ ખુટે છે તે નકી કરવું. જણે સૌથી વધારે ચીજો યાદ રાખેલી જણાય તેને ઈનામ આપવું.

૩

## ધારેલી કહેવત

રમતાર પૈથી એક જણને બીજાઓની વાતચીત સંભળાય નહિ એટલે છેટે મોકલવો; પછી બાકીનાઓએ એક કહેવત ધારણી અને તેના અંકેક શબ્દ વહેંચી લઈ શબ્દના અનુક્રમ પ્રમાણે નંબર લેવા; પછી પેલા છેટે જઈ ઉમેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે બીજાઓને અનુક્રમવાર સવાલ પૂછવા અને તેના જવાબમાં તેમણે પોતાને આપેલો કહેવતનો શબ્દ વાપરવો. એ પ્રમાણે સવાલ પૂછી અને તેના જવાબમાં મળેલો કહેવતનો શબ્દ યાદ રાખી તેણે ધારેલી કહેવત પારખી કાઢવી. એક વાર સવાલ પૂછતાં કહેવત ન પરખાય તો ફરીથી એક વાર પ્રશ્ન પૂછવાની છૂટ છે. જે માણસના જવાબપરથી કહેવત પરખાય

તે માણસના માથે દાન આવે છે, અને એ પ્રમાણે એક પછી એક નવી નવી કહેવતો લઈ રમત આગળ ચલાવાય છે.

ઉદાહરણ તરીકે ધારો કે “વાડ વિના વેલો નહિ” એ કહેવત ધારેલી છે. તેથી રમનાર પૈકી નંબર ૧ ને ભાગ ‘વાડ’, નંબર ૨ ને ભાગ ‘વિના’, નંબર ૩ ને ભાગ ‘વેલો,’ અને નંબર ૪ ને ભાગ ‘નહિ’ એ પ્રમાણે શબ્દો આવશે. એ પ્રમાણે શબ્દો વહેંચી લીધા પછી દાનવાળાને પાછો બોલાવવામાં આવે એટલે તેણે નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછવા:—

નંબર ૧ ને:—તમે આજે કેમ બોલતા નથી ?

જવાબ:—ભાઈ, આજે તો એતરની વાડ કરવા ગયો હતો તેથી થાકી ગયો છું.

નંબર ૨ ને:—તમે કેમ નરમ દેખાઓ છો ?

જવાબ:—ખાધા વિના તો નરમજ દેખાઈએ.

નંબર ૩ ને:—તમે આજસુ કેમ બેસી રહો છો ?

જવાબ:—અમારો વેલો જ એવો છે.

નંબર ૪ ને:—તમે નિશાળે કેમ જાઓ છો ?

જવાબ:—નિશાળે જઈએ નહિ તો શું કરીએ ?

આ જવાબથી ‘વાડ વિના વેલો નહિ’ એ કહેવત ધારેલી છે એમ ઘણું કરીને માલમ પડી આવશે. છતાં કોઈને ન માલમ પડી આવે તો તેજ પ્રમાણે એક વાર ફરીથી પ્રશ્ન

પૂછવાની તેને છૂટ છે. બીજી વાર પ્રશ્ન પૂછ્યા છતાં તે કહેવત ન પારખી કાઢે તો તેને કહેવત કહી બતાવવી અને ફરીથી પાછો મોકલી નવી કહેવત ધારવી.

ધારો કે નંબર ૪ ને પ્રશ્ન પૂછતાં તેણે આપેલા જવાબ પરથી દાનવાળો કહેવત પારખી શક્યો તો તેને માથેથી દાન ઉતરી નંબર ૪ ને માથે આવે, અને રમનારે ધારેલી બીજી કોઈ કહેવત પારખી કાઢે ત્યાં સુધી નંબર ૪ ને માથે દાન રહે.



૪

## ધારેલું નામ

રમનાર પૈકી એક જણને ચોરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ કોઈ પ્રખ્યાત માણસ અથવા ગામનું નામ ધારવું. પછી પેલા બહાર મોકલેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે રમનારને પ્રશ્ન પૂછી માહિતી મેળવવી અને ધારેલું નામ કહી આપવું. તેણે એવા પ્રશ્ન પૂછવા કે જેનો જવાબ “હા” અથવા “ના” એટલોજ આપી શકાય. જે તે ધારેલું નામ ન કહી શકે તો તેને તે કહી બતાવી ફરીથી બહાર મોકલવો; જો તે કહી શકે તો જેના જવાબપરથી તે નામ કહી શકે તેને બહાર મોકલવો અને એ પ્રમાણે ફરીથી નામ ધારી રમત આગળ ચલાવવી.

ધારો કે કવિ નર્મદાશંકરનું નામ ધાર્યું છે તો તે પારખવાને નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછી શકાય:—

સ. તે માણસ છે ?

જ. હા.

સ. જીવતો છે ?

જ. ના.

સ. હિંદુસ્તાનનો છે ?

જ. હા.

સ. સુરતનો છે ?

જ. હા.

સ. વિદ્વાન છે ?

જ. હા.

સ. કવિ છે.

જ. હા.

આટલા ઉપરથી ઘણું કરીને ધારેલું નામ તુરત માલમ પડી આવશે.



૫

દેવતા

સાહિત્ય:—૩માલ આમળીને બનાવેલી દડી.



રમનાર પૈકી બે જણે આગેવાન થવું અને પછી લેડ પાડી રમનારના બે પક્ષ નક્કી કરવા. પછી બંને પક્ષે બે હાથને છેટે સામસામા ઝોળબંધ બેસી જવું. પછી એક પક્ષવાળાએ રમત શરૂ કરવી. રમાલની દી હાથમાં લઈ વડલેડા સામા પક્ષના ગમે તે જણપર તે નાખવી, અને તેજ વખતે ‘જમીન,’ ‘હવા,’ ‘પાણી,’ અથવા ‘દેવતા’ એ ચારમાંથી ગમે તે એક શબ્દ એકાએક બોલવો. જે તે ‘જમીન’ શબ્દ બોલ્યો હોય તો જેનાપર રમાલ નાખ્યો હોય તેણે જમીનપર ચાલતા કોઈ પણ પ્રાણીનું નામ લેવું; જે ‘હવા’ શબ્દ બોલ્યો હોય તો હવામાં ઉડતા પક્ષીનું નામ લેવું; જે ‘પાણી’ બોલ્યો હોય તો પાણીમાં રહેતા કોઈ પ્રાણીનું નામ લેવું; અને જે ‘દેવતા’ શબ્દ બોલ્યો હોય તો કંઈ ઉત્તર આપ્યા વગર ગુપ્તગુપ્ત બેસી રહેવું. જેનાપર રમાલ નાખ્યો હોય તે યોગ્ય નામ આપી શકે નહિ અથવા જ્યારે ચૂપ રહેવું જોઈએ ત્યારે બોલે તો તેણે ઉઠી વેગળા બેસવું જોઈએ અને જણે પ્રથમ દી નાખી હોય તેણે દી ફરીથી લઈ પ્રથમ પ્રમાણે બીજા કોઈનીપર નાખવી; અને જે સામા પક્ષવાળો ખરેખર જવાબ દે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડે છે અને ખરે જવાબ દેનાર સામા પક્ષના ગમે તેની પર દી ફેંકી રમત આગળ ચલાવે છે. એક પક્ષના બધા રમનારને ઉઠી જવું પડે ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે અને જ પક્ષમાં ઘણા રમનાર ઉઠ્યા વગર બાકી રહ્યા હોય તે પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

ઉતાવળથી પૂછેલા પ્રશ્નનો જવાબ દેતાં કેવી વિચિત્ર ખૂલો થાય છે તેનો ખ્યાલ આ રમત રમવાથી આવે છે અને ઠીક ગમ્મત પડે છે.



૬

## બારાખડી

સાહિત્ય:—બારાખડીના અક્ષરનાં પત્તાંના છસાત સડ; એક ઈનામ.

રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નિમ્મો અને અક્ષરનાં પત્તાં તેને આપવાં. પછી બધાએ કુંડાણું વળી બેસી જવું. આગેવાને પોતાની પાસેના અક્ષરમાંથી એક પછી એક લઇને રમનારની આગળ ધરવા. જે ધાર્યો હોય તે અક્ષરથી શરૂ થતા શહેર અગર ગામનું નામ જે પહેલ વહેલો દઈ શકે તેને તે અક્ષર આપવો. આ પ્રમાણે બધા અક્ષર પૂરા થતા સુધી કરવું. છેવટ જેની પાસે વધારે અક્ષર લેગા થયા હોય તેને જીત્યો ગણવો અને ઈનામ આપવું.



૭

## ટપાલવાળો

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલાં ગામ અને શહેરની યાદી; એક મોટો રૂમાલ.

આ રમતમાં ઘણી ગમ્મત પડે છે અને તેમાં રમનારની સંખ્યા જેમ વધારે હોય તેમ વધારે સારું. રમનારની પૈકી એક જણની આંખે રૂમાલનો પાટો બાંધવો અને તેને ટપાલવાળો એવું નામ આપવું. બીજા એક જણને પોસ્ટ માસ્તર બનાવવો અને બાકીનાઓએ રમનાર તરીકે રહેવું. ઝારડામાંથી સરસામાન બહાર કાઢી ઝારડો જટલો અને તેટલો ખુલ્લો કરવો; માત્ર રમનારને માટે જોઈએ તેટલી ખુરશીઓ રહેવા દેવી.. પોસ્ટમાસ્તરે દરેક રમનારને એક એક ગામ અથવા શહેર સોંપવું. ગામની યાદી કરી રાખવાની ખાસ જરૂર નથી, પણ કરી રાખી હોય તો ગામો વહેંચી આપવામાં પોસ્ટમાસ્તરને સુગમ પડે. આંધળા ટપાલવાળાને ઝારડાની વચમાં ઉભો રાખવો, અને પોસ્ટમાસ્તરે એવી જગાએ ઉભા રહેવું કે જ્યાંથી બધાને તે જોઈ શકે. પછી પોસ્ટમાસ્તરે કહેવું કે, “ મેં મુંબઈથી અમદાવાદ કાગળ મોકલ્યો છે; ” એટલે એ ગામો જેમને આપવામાં આવ્યાં હોય તેમણે પોતાની ખુરશી-પરથી ઝટ ઉઠી અરસપરસ જગા બદલવી. જગા બદલવાને તેઓ ઉઠે એટલે ટપાલવાળાએ તેમાંના કાઈને પકડવાનો અથવા તેમાંના કાઈની ખુરશીપર બેસી જવાનો પ્રયત્ન કરવો. જો તે કાઈને પકડી શકે અથવા કાઈની ખુરશીપર બેસી જાય તો જ રમનાર પકડાયો હોય અથવા જની ખુરશી ગઈ હોય તે ટપાલવાળો બને છે.

પોસ્ટમાસ્તર જનો તે કાયમ રહે છે, પણ તે થાકે ત્યારે બીજને પોતાની જગા આપી શકે છે. પોસ્ટમાસ્તર ચાલાક હોવો જોઈએ, કારણ કે તેણે જુદાં જુદાં ગામોની ટપાલ ઝટ ઝટ રવાના કરવી જોઈએ. પોતાના ગામનું નામ બોલાયા છતાં કોઈ રમનાર પોતાની જગાએ બેસી રહે તો તેને ટપાલવાળાની જગા લેવી પડે છે.

૮

## સૌથી વધારે અસંભવિત વાત

સાહત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

બધા જણ પોતપોતાની જગાએ બેસે એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને કહેવું કે આજે એક હરીફાઈ કરવાની છે. તમને વીસ મીનીટ આપવામાં આવે છે તેટલા વખતમાં તમારે એક વાત લખી કાઢવી. જેની વાત સરસ અથવા રમુજી હશે તેને નહિ પણ જેની સૌથી વધારે અસંભવિત હશે તેને ઈનામ આપવામાં આવશે. પછી બધાએ લખવા બેસવું, અને વીસ મીનીટ પૂરી થાય કે લખવાનું અંત કરી, વારાફરતી પોતપોતાની વાત વાંચી સંભળાવવી. કોની વાત સૌથી વધારે અસંભવિત છે એ વિષે પછી મત

માગવા, અને જના લાલમાં સૌથી વધારે મત આવે તેને ફતેહમંદ ગણી ઈનામ આપવું.

અસંભવિત વાતનો એક નમુનો અમે નીચે આપીએ છીએ:—

સને ૧૯૨૦ ની સાલમાં એક માણસ જાંટપર બેસી, ધીમે ધીમે એક કુવામાં ઉતરતો હતો. તેના એક હાથમાં તોપ હતી અને બીજા હાથમાં પંખો હતો. તેણે ગળીમાં રંગેલી રાતી-ચોળ પાઘડી માથે ઘાલી હતી, અને કુસુંબીમાં રંગેલો બગલાની પાંખ જોડો ધોળો ડગલો પહેર્યો હતો. કુવાને તળીએ પહોંચ્યા પછી જાંટ તેને લાત મારી પોતાની પીઠપરથી પાડી નાખ્યો અને જાંટ બહાર નીકળી ગયું. કુવામાં તેને વાધ અને સિંહોએ ઘેરી લીધો; પણ તેણે એવી યુક્તિથી પોતાના હાથમાંની તોપ ફેડી કે તે બધાંના ચૂરેચૂરા થઈ ગયા, અને તે બહાર આવી જાંટની પીઠપર બેસી ગયો. પછી તેણે પોતાના પંખાવડે જાંટને કુવામાં ખેંચી લીધું અને તેને લાત મારી તેથી તે તેને લઈને ઉડ્યું, તે સન ૧૮૯૮ માં તેને ઘેર આવીને ઉછું રહ્યું.



૯

હરાજ

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલાં પાછીટ અને કાગળની કાપલીઓ.

જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપલીઓપર કંઈ હાસ્યજનક નામ આગળથી લખી રાખી, તે કાપલીઓ પાછી-ટોમાં મૂકી. પાછીટ બંધ કરી રાખવાં. જ્યારે રમનાર કુંડાજી વળીને બેસે ત્યારે તેમાંના એક જણે આગેવાન થઈ, બીડેલાં પાછીટ લઈ તેમની બચ્ચે બેસવું, અને કહેવું કે “હું હરાજ કરું છું. તમારામાંના દરેકે એમ ધારવું કે તમારી પાસે સો પૈસા છે, અને તેટલી રકમ સુધી બોલવાની તમને છૂટ છે; પણ એકવાર એક જણે એક પાછીટ ખરીદ કરે એટલે તેનાથી બીજું ખરીદ કરાશે નહિ; તેમજ બધાં પાછીટ હરાજ થઈ રહે ત્યાં સુધી કોઈએ પોતાનું પાછીટ ઉઘાડવું નહિ.”

પછી હરાજ શરૂ કરવી અને બધાં પાછીટ હરાજ થઈ રહે એટલે તે ઉખેડી, દરેકે પોતાના પાછીટમાંની કાગળની કાપલીપર લખેલું નામ વાંચી જોવું અને વારા ફરતી બીજાઓને વાંચી બતાવવું, એટલે તે વાંચવાથી અને સાંભળવાથી બધાને ધણી ગમ્મત પડશે.

કાગળની કાપલીઓપર કેવાં નામ લખવાં એ વિષે સૂચના તરીકે નીચે કેટલાંક નામ જણાવ્યાં છે:—

- (૧) વઢકારી વહુ; (૨) આંધળી ખીસકોલી; (૩) ગધેડું; (૪) છઠ્ઠીએ બાંધવાનો પથરો; (૫) બેવડુશી; (૬) લંગડી ઘોડી.



૧૦

## જખરી કુંક

સાહિત્ય:—ટપાલમાં આવેલું એક રફી કાર્ડ; એક ઈનામ.

કાર્ડની બે બાજુના છેડા થોડા થોડા વાળવા અને બીજા બે બાજુએ ખુદલી રાખવી. પછી તે કાર્ડને ઢંધી ટોપલીની પેઠે ટેબલપર મૂકવું અને રમનારાઓ વારા ફરતી એક હાથ • છેટેથી કુંક મારી તેને ટેબલપરથી ઉડાડી હેઠે પાડવાનો યત્ન કરવો. દરેકને એક મીનીટ યત્ન કરવા દેવો. જેની કુંકથી કાર્ડ ટેબલપરથી હેઠે પડી જાય તેને ઈનામ આપવું.



૧૧

## આંધળો ઊંદર.

સાહિત્ય:—મિણબત્તિનો દીવો.

મિણબત્તિનો દીવો સળગાવી ટેબલપર મૂકવો. તેનીપર કાચનો ગોળો હોય તો તે ઉતારી લેવો. પછી રમનારમાંથી એક જણની આંખે પાટો બાંધી, તેની પીઠ પાછળ દીવો આવે એવી રીતે તેને ઉભો રાખવો અને સાત ડગલાં ચાલવાને કહેવું. પછી તેણે પાછા ફરવું અને દીવા તરફ આવી, ટેબલને અડક્યા વગર કુંક મારીને દીવો ચાલવી નાખવાનો યત્ન કરવો. દીવાપર કુંક મારવાને બદલે દીવા પાસે આવ્યા વગર, દીવાથી

ધણે છેટે અથવા કાઈ બીજી દિશામાંજ તે કુંક મારશે તેથી જોનારને ધણી ગમ્મત પડશે. આ પ્રમાણે રમનાર પૈકી બધાએ વારાફરતી આંખે પાટો બાંધી કરવું.

૧૨

## શોધ

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેથી દસગણી સોપારી, કાટી, અથવા બીજી ચીજો; એક ઈનામ.

જો ધરમાં રમનાર ભેગા થવાના હોય તે ધરમાં, ખુણે-ખોચરે, પેટી, કબાટ વગેરે પાછળ, બીછાનામાં, છબીઓ પાછળ, અને એવે બીજા ઠેકાણે, સોપારી, કાટી, અથવા એવી બીજી જો જણસ પસંદ કરી હોય તે છુપાવી રાખવી. પછી રમનાર ભેગા થાય ત્યારે તેમને કહેવું કે આ ધરમાં ફલાણી ચીજ સંતાડી છે તે શોધી લાવો. બધાએ સાથે શોધવા મંડવું અને જોના હાથમાં સંતાડેલી ચીજની વધારે સંખ્યા આવે તેને ઈનામ આપવું.

૧૩

## આંધળો ચિતારો

સાહિત્ય:—એક સ્વેટ અને પેન; એક રૂમાલ; એક ઈનામ.



રમનારને વારાફરતી આંખે પાટા બાંધવા અને સ્વેટ-  
પેન આપી ઘોડાનું ચિત્ર કાઢવા કહેવું. જેનું ચિત્ર સૌથી સરસ  
હોય તેને ઈનામ આપવું, અને જેનું સૌથી નઠાડું હોય તેને  
કાગળપર ચિત્રેલું એક ગધેડું ઈનામ તરીકે આપવું.



૧૪

## અવાજપરિક્ષા

સાહિત્ય:—એક રમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણને માથે દાન ઠરાવવું. પછી તેની  
આંખે રમાલનો પાટો બાંધવો અને બીજાઓએ ચોરડામાં ગમે  
ત્યાં બેસી જવું અથવા ઉભા રહેવું. દાનવાળાએ ચોરડામાં  
ફરવું અને તેની મરજીમાં આવે તેને અડધીને દુતરું, બિલાડું,  
ગાય, ભેંસ, વગેરે જોવા કોઈ પ્રાણીના જોવો અવાજ કાઢવા  
તેને કહેવું. તેના અવાજપરથી તે માણસ કોણ છે એમ દાન-  
વાળો કહી શકે તો તેને માથેથી દાન ઉતરી તે માણસને માથે  
આવે; અને તે માણસે વળી બીજા કોઈને તેના અવાજપરથી  
પારખી કાઢી પોતાને માથેથી દાન ખસેડવા તજવીજ કરવી.  
આ પ્રમાણે મરજીમાં આવે ત્યાં સુધી રમત ચલાવવી.



૧૫

## તાર

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો.

રમનારને કાગળ અને પેન્સિલો વહેંચી આપવામાં આવે એટલે ધરધણીએ તેમને દસ અક્ષર લખાવવા અને કહેવું કે દસ શબ્દનો એવો તાર લખી લાવો કે જ્યાં મેં લખાવેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ અનુક્રમવાર આવે.

ક, મ, ર, પ, દ, ત, ચ, લ, સ, વ, ગ.

આ પરથી નીચે મુજબ તાર લખાય:—

કાકા મુંબઈ રહે છે; પુરુષોત્તમ, દ્વારિકા તેલ ચઢાવવા લક્ષ્મણ સાથે વડોદરેથી ગયો છે.

૧૬

## આંખપરીક્ષા

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; આંખ જવડાં બે કાણું જ્યાં પાડ્યાં હોય એવી એક ચાદર; રૂમાલ; એક મિણખતીનો દીવો.

બે જણને વડલેડ નીમી, બાકીનાઓએ લેડ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બે ઝોરડા વચ્ચે બારણું હોય ત્યાં ચાદર પડદાની પેઠે લટકાવવી. રમનાર પૈકી એક પક્ષે આ પડદાની એક બાજુએ રહેવું અને બીજાએ બીજી બાજુએ રહેવું. પછી આંખની પરીક્ષા કરનાર પક્ષ જે બાજુએ હોય તે તરફનો દીવો ઝાલવી નાખવો. સામી તરફનો એક જણ કાણા આગળ આંખ ધરીને ઉભો રહે એટલે પરીક્ષક મંડળે તે ડાની આંખો છે તે પારખવાને મિણખત્તીનો દીવો હાથમાં લઈ, એક પછી એક કાણા આગળ જઈ જોવું અને પછી તે ડાની આંખો છે તે આપસ આપસમાં નક્કી કરી જાહેર કરવું. જે તેની અંટકળ ખરી હોય તો તેમને દસ દોકડા મળે. પછી બીજા કોઈએ આંખો ધરવી અને તેની સામા પક્ષે પરીક્ષા કરવી. આ પ્રમાણે એક પક્ષ પૂરો થઈ રહે એટલે બંને પક્ષે બાજુઓ બદલવી, અને પહેલાં જે આંખો પરખાવતા હતા તેમણે પરીક્ષક થવું. જે પક્ષને વધારે દોકડા મળે તે જીત્યો ગણાય.

૧૭

## રાની ખિલાડી

રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડલેડ નીમવા. અને બાકીનાએ લેડ પડી, બે પક્ષ નક્કી કરવા. પછી બંને પક્ષે સામસામા હારબંધ બેસી જવું, અને એક પક્ષના વડલેડએ

રમત શરૂ કરી સામા પક્ષના ગમે તેને કહેવું કે 'રાની બિલાડી સંતી છે' અને તરત દસ સુધી ગણવા માંડવું. તે દસ ગણી રહે. તે દરમ્યાન સામા પક્ષના માણસે કહેવું જોઈએ કે 'રાની બિલાડી રંગેલી છે' અથવા 'ર' થી શરૂ થતું બીજું કોઈ વિશેષણ વાપરવું જોઈએ. જે વિશેષણ એકવખત વપરાયું હોય તે કોઈથી ફરી વપરાય નહિ. દસ ગણતાં સુધીમાંજે સામા પક્ષવાળાને કોઈ વિશેષણ ન સૂઝે તો તેનો દાવ જાય છે અને તેને ઉઠી જવું પડે છે, પણ જો તે વિશેષણ વાપરી શકે તો તેને પ્રશ્ન પૂછનારનો દાવ જાય છે, અને તેને ઉઠી જવું પડે છે. પ્રશ્ન પૂછનાર વડલેડનો દાવ જાય તો તેની પછીનો છોકરો દાવ લઈ પોતાને ચોગ્ય લાગે એવા અક્ષરથી શરૂ થતું વિશેષણ વાપરે છે. તેનો જવાબ તે અક્ષરનું વિશેષણ વાપરી સામા પક્ષવાળો ન આપે તો તેને ઉઠી જવું પડે છે, અને આપે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડે છે. આ પ્રમાણે એક પક્ષના બધા છોકરાનો દાવ જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે. એક પક્ષના બધાનો દાવ જાય એટલે સામા પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

## ઝેંચતાણ

સાહિત્ય:—પાંચ હાથ સ્વચ્છ દોરી; દોરીએ પરોવાય એવું ફળ, બિસ્કીટ, અથવા બીજી કંઈ ખાવાની વસ્તુ.

ઢારીના મધ્ય ભાગમાં ખસે નહિ એવી રીતે ખાવાની ચીજ ખાંધવી. પછી રમનાર પેઠી એ જણે ઢારીના છેડા હાથ-વડે પોતાનાં મોંમાં ભેરવવા; પછી બંને જણે એકજ વખતે શરૂઆત કરવી અને ઢારીને હાથ લગાડ્યા વગર માત્ર હાંત અને હોઠવડે ફળ અથવા ખાવાની બીજી જે ચીજ ઢારીએ આંધી હોય તે પોતાના તરફ ખેંચી લઈ ખાઈ જવા પ્રયત્ન કરવો. ફળ પોતાના તરફ ખેંચી લેવામાં જે પહેલો ફતેહ પામે તેને મરજી હોય તો ઈનામ આપવું; નહિ તો તેને ખાવાનું મળ્યું એ ઈનામજ છે.

૧૯

## રમુજી વાંદરો

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલાં જમફળ અથવા સફરજન; એક ઈનામ.

જટલા રમનાર હોય તેટલાં સફરજન અથવા જમફળ એવી રીતે લટકાવવાં કે તેનો નીચેનો ભાગ રમનારના મોંને અડકે. પછી તે ફળને હાથ અડકાડ્યા વગર માત્ર મોંવડે ફરફટી કરીને ખાઈ જવા રમનારને કહેવું. જે પોતાનું ફળ સૌથી પહેલો ખાઈ જાય તેને ઈનામ આપવું.

આ રમતમાં હોય અડકાડ્યા વગર મોં વડે ફળ ખાવાને રમનાર પ્રયત્ન કરશે તેથી તેના મોંના ચાળા વાંદરાના જેવા દેખાશે અને તે જોઈ સર્વને ગમ્મત પડશે.

૨૦

## સાણુના પરપોટા

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાચની, લાકડાની, અથવા માટીની ભુંગળીઓ; સાણુના પાણીનું કુંડું-

જે રમતમાં મગજશક્તિ છેકજ થોડી વાપરવી પડે એવી રમત રમવાથી કેટલીક વાર ઘણો આરામ મળે છે. જો આવી રમતની તમારે જરૂર હોય તો તે સાણુના પરપોટા બનાવવાની છે. બધા રમનારને ભુંગળીઓ આગવી. પછી સાણુના પાણીના કુંડામાં ભુંગળીઓ બોળી હવામાં ફુંકીને પરપોટા ઉડાવવાનું તેમને કહેવું. જેનો પરપોટો ઘણો ઉંચો ઉડે, અથવા ઘણા લાંબા વખત સુધી રહે, અથવા ઘણો મોટો થાય તે સૌથી વધારે હોશિયાર.

૨૧

## ઉલટસુલટ

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા જડા કાગળના અઢી ઇંચ સમયોરસ કકડા; બે ત્રણ કાતરો; એક ઈનામ.

આ રમત જટલી સાદી છે તેટલી રમુજી છે. આ રમતમાં રમનારની સંખ્યા જટલા બડા કાગળના કકડા અને બે ત્રણ કાતરો શિવાય બીજા કશાની જરૂર પડતી નથી. રમનારે ચોરડામાં કુંડાળું વળીને બેસવું. પછી દરેકને કાગળનો કકડો આપવો, અને બે ત્રણ જણ વચ્ચે એક એક કાતર આપવી. દરેક રમનારે પોતાના કાગળપર ઉભો અને આડો ચીરો મૂકીને તેના ચાર ભાગ કરવા. કાપ સરખો હોવાની જરૂર નથી પણ સીધો હોવો જોઈએ. પહેલો કાપ મૂકી બે ભાગ કર્યા પછી બંને ભાગ સાથે રાખી બીજો કાપ મૂકી તેના બે ભાગ કરવા એટલે એકદરે ચાર ભાગ થશે.

દરેક જણે પછી પોતાના કકડા ભેગા કરી ચીપી નાખવા, અને તેના જમણા હાથ તરફ બેઠેલા પાડોશીને આપવા. એ પ્રમાણે બધા કરે એટલે તેમને કહેવું કે તમને આપેલા કકડા ગોઠવી આખો કાગળ હતો તેવો કરો. જે માણસ પહેલ-વહેલો કાગળ આખો કરી શકે તેણે બોલી ઉઠવું કે મેં કાગળ આખો કર્યો છે. એટલે બીજાઓએ પોતાનું કામ બંધ કરી કકડા ભેગા કરી જના હોય તેને આપી દેવા. ફતેહ પામેલા માણસનો એક દોકડો ગણવો. ઉપર પ્રમાણે ફરીથી કરવું અને એ પ્રમાણે અડધો કલાક રમત ચલાવવી. તેટલા વખતમાં જોને વધારે દોકડા મળે તેને ઈનામ આપવું.

૨૨

## શબ્દાવળી

**સાહિત્ય:—**જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ તથા પેન્સિલો; મરજી હોય તો એક ઈનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં. પછી આગેવાને એક મોટો શબ્દ પસંદ કરી તે બધાને લખાવે અને કહેવું કે એ શબ્દમાંથી બીજા જટલા શબ્દ નીકળતા હોય તેટલા લખી લાવો. જે માણસ સૌથી વધારે શબ્દ શોધી કાઢે તેને ઈનામ આપવું.

એકજ શબ્દના અક્ષરોપરથી બીજા સંખ્યાબંધ શબ્દો બની શકે છે એમ આ રમત રમવાથી જણાશે અને તાબુબી લાગશે.



૨૩

## શિખામણુ

**સાહિત્ય:—**જટલા રમનાર હોય તેટલા પા તાવ જટલા કદના કાગળના કકડા અને પેન્સિલો.

રમનારને કાગળ અને પેન્સિલો વહેંચી આપવામાં આવે. એટલે દરેક પોતાના કાગળપર કંઈ શિખામણું વાક્ય લખવું



આમે પછી કાગળ બાંધ કરવો. બધા હાથી રહે એટલે કાગળ  
લેખા કરી અવળસવળ ગોઠવવા. પછી ફરેક રમનારે તેમાંથી  
એક એક કાગળ ઉપાડી લેવો અને તે ઉધાડી વાંચી જોતાં  
પહેલાં જાહેર કરવું કે તેમાં લખેલી શિખામણ તેને ઉપયોગી  
છે કે નહીં. પોતાનો અભિપ્રાય જણાવ્યા પછી તેણે તે  
મોટેથી વાંચી સંભળાવવી. ઉદાહરણ તરિકે અ એમ કહે કે  
મને મળેલી શિખામણ લગભગ ખરી છે અને પછી પોતાને  
મળેલા કાગળમાંથી વાંચે કે “તમારી ખુબસુરતીની આટલી  
બધી મગરૂરી કરો છો તે ઠીક નહિ;” એટલે તે સાંભળીને  
બધાને ગમ્મત પડશે અને શ્રોધ પણ મળશે.

૨૪

## રમુજ ચમચો

સાહિત્ય:—એક મોટા ચમચો અથવા કડછી; એક  
મોટા રૂમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણને માથે શરૂઆતમાં દાન ઠરાવવું,  
અને તેની આંખે રૂમાલ વડે પાટો બાંધી તેના હાથમાં ચમચો  
અથવા કડછી આપવી. પછી બીજા રમનારે તેની બાસુપાસ  
ફરવું; એટલે તેણે પોતાનો ચમચો અથવા કડછી રમનાર પૈકી  
ગમે તેના ચરીરપર ધીમેથી ફેરવી, તે કાણ છે તે પારખી

ઠાઠવા પ્રયત્ન કરવો. જના પર તે ચમચો ફેરવે તેણે હાલ્યા-  
ચાલ્યા વગર ગુપચુપ ઉભા રહેવું. જ્યારે દાનવાળો કોઈને  
ઝાળખી શકે ત્યારે તેને માથેથી દાન ઉતરે છે, અને જને  
તેણે ઝાળખ્યો હોય તેને માથે આવે છે.

ચમચો : અથવા કડછી ફેરવીને માણસની પરીક્ષા કર-  
વાનું કામ બાળકોને ભારે લાગશે, માટે ચમચો અથવા કડછી  
લીધા વગર માત્ર હાથ ફેરવીને માણસ ઝાળખવાનું તેઓ  
કરે તો તેથી પણ આ રમતમાં ચાલશે.

---

૨૫

## વશિયતનામું

સાહિત્ય :—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને  
પેન્સિલો.

રમનાર પૈકી બધાને કાગળ અને પેન્સિલ આપ્યા પછી  
કહેવું કે “તમારું વશિયતનામું એવી રીતે લખી કાઢો કે  
જેથી રમનાર પૈકી દરેકને તમારા તરફથી કંઈ ચીજ મળે.  
એ ચીજ ક્ષમે તેવી હલકી અથવા નજીવી હોય તોપણ તેની  
ફીકર નહિ; દરેકને કંઈ ચીજ આપવી અને તે શી રીતે  
બાપરવી એ તમારે જણાવવું.” લખવાને માટે પાથી અડધો

કલાક આપવો. જ્યારે બધા લખી રહે ત્યારે બધા કાગળ ભેગા કરવા અને પછી ધરધણીએ અથવા રમનાર પૈકી એકાદ જણે બધાને વાંચી સંભળાવવા.

૨૬

## હસાહસ

સાહિત્ય:—એક ઈનામ.

રમનાર પૈકી જેનામાં ખૂબ હસવાની આવડ હોય તેને આગેવાન નીમવો. તેણે પોતાની પાસે એક રમાલ રાખવો અને રમનાર કુંડાળું વળીને એસે એટલે તે રમાલ ગોટા કરી તેમની વચ્ચે હંચે ફેંકવો. રમાલ ફેંકવામાં આવે એટલે બધાએ હસવા માંડવું અને તે નીચે ભોંયપર પડે એટલે હસવાનું બંધ કરવું. રમાલ પડ્યા પછી જે હસવાનું જારી રાખે તેને આગેવાને કુંડાળામાંથી બહાર કાઢવો અને વેગળો એસાડવો. પછી ફરીથી રમાલ હંચે ફેંકવો અને રમાલ નીચે પડ્યા પછી જે હસતો માલમ પડે તેને બહાર કાઢવો. આ પ્રમાણે છેવટ એકજ માણસ કુંડાળામાં બાકી રહે ત્યાં સુધી કરવું; અને છેવટ બાકી રહેલા માણસને ઈનામ આપવું.

૨૭

## ઊંધાં પ્રાણી

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલી પેન્સિલો તથા શબ્દો લખેલી યાદીઓ; એક ઈનામ.

નીચે કેટલાક શબ્દો જણાવ્યા છે તેવા શબ્દની યાદીઓ આ રમતને માટે તૈયાર કરી રાખવી:—

- |            |           |
|------------|-----------|
| ૧. દખળ     | ૬. દવાંરં |
| ૨. ઘેગડું  | ૭. છવાડું |
| ૩. લાખિડું | ૮. ગમર    |
| ૪. તકુરં   | ૯. છમાલી  |
| ૫. આશિળ    | ૧૦. પપોટ  |

ધરધણીએ એ શબ્દોની નીચે પ્રમાણે કુંચી તૈયાર કરી પોતાની પાસે રાખવી:—

- |            |           |
|------------|-----------|
| ૧. બળદ     | ૬. વાંદરં |
| ૨. ગધેડું  | ૭. વાછડું |
| ૩. બિલાડું | ૮. મગર    |
| ૪. કુતરં   | ૯. માછલી  |
| ૫. શિયાળ   | ૧૦. પોપટ  |

દરેક મેમાનને એક યાદી અને એક પેન્સિલ આપવી, અને યાદીમાં લખેલા શબ્દ સીધા કરી તેનું જ પ્રાણી થવું.

હોય તે કરવા કહેવું. દસ મીનીટમાં જવાબ તૈયાર કરવા બેઠાએ. જવાબ પૂરા કરી આપવાનો વખત થાય એટલે તે ભેગા કરી અદલબદલ વહેંચી આપી ધરધણીએ પોતાની પાસેની જવાબની યાદી વાંચી ખતાવી તે સુધરાવવા. જના જવાબ સૌથી વધારે ખરા પડે તેને ઈનામ આપવું.



૨૮

## મળો

**સાહિત્ય:**—જટલા રમનાર હોય તેટલી જડા કાગળની કાપલીઓ; ચિતારાને માટે કાગળ અને પેન્સિલ; દરજીને માટે કાતર, સોય, દોરો અને કપડું; કુંભારને માટે માટી; ઝવેરીને માટે રેશમનો દોરો, સોય અને ખોટાં મોતીની માળા; સુથારને માટે નાની ઓબરની પેટી તથા લાકડાનો કકડો.

આ રમતમાં સાહિત્ય તૈયાર કરી રાખવામાં ધણી કડાકુટ પડે છે, પણ તેમાં જ ગમ્મત મળે છે તેથી તેનો પૂરો બદલો વળી બય છે. આ રમતનો ઉદ્દેશ એ છે કે દરેક રમનારને એકાદ ધંધો આપવો અને તે ધંધાને માટે જરૂરનાં ઓબર આપવાં. કાગળની કાપલીઓ ઉપર ધંધાનાં નામ આગળથી લખી રાખવાં. પછી તે એક પ્યાલામાં મૂકી દરેક જણ પાસે તેમાંથી એક એક કાપલી ઉપડાવવી. જેને ભાગ જ કાપલી

આવી હોય તેણે તે ધરધણીને બતાવવી એટલે તેને યોગ્ય  
આજર ધરધણીએ આપવાં.

પછી બધાએ કુંડાળું વળી બેસી જવું અને પોતાનાં  
આજર લઈ પોતાનાં ધંધાનું કામ કરવા માંડવું. કામ કરવાને  
માટે એક કલાક આપવામાં આવે તો તે કંઈ બહુ નથી. વખત  
પૂરો થાય એટલે દરેકે પોતાનું કામ એક ટેબલ પર બધાને  
જોવાને માટે મૂકવું. પછી દોનું કામ સૌથી સરસ છે એ બધાએ  
મળી નક્કી કરવું અને તેને ઈનામ આપવું. આ રમતને મથાળે  
કેટલાક ધંધાનાં સાહિત્ય જણાવ્યાં છે તેપરથી બીજા ધંધાને  
માટે કેવાં સાહિત્ય તૈયાર રાખવાં એ જણાશે. ચિટ્ટી ખેંચતાં  
દરેક રમનારને ભાગ જ ધંધો આવે તે તેને કરવો પડે છે, તેથી  
ધણી રમુજ પડે છે અને બુદ્ધિ બતાવી આપવાની તક મળે છે.

---

 ૨૯

## ખૂટતા અક્ષર

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલી પેન્સિલો અને  
શબ્દ લખેલી યાદીઓ; એક ઈનામ.

—રમનારાઓએ કુંડાળું વળીને બેસવું. પછી તેમને પેન્સિલ  
તથા લખી રાખેલા શબ્દની યાદી આપવી. શબ્દની યાદીઓ  
નીચે પ્રમાણે કરી રાખવી:—

## ખૂટતા અક્ષરો

(કે ખૂટતો અક્ષર બતાવે છે.)

૧. છાપક (દરેક ધરને હોય છે.)
૨. જીક (એ વગર રહેવાય નહિ.)
૩. કતર (અનાજ આપે છે.)
૪. કરીર (દરેક જણને હોય છે.)
૫. કાક (તેમાંથી જરા દારો તેમ મોટું થાય.)

કયો શબ્દ હોવો જોઈએ એ બતાવવાને કાઉન્સમાં તેના અર્થની સૂચના કરી છે તે પરથી જણાશે કે નીચેના શબ્દ ધારેલા હોવા જોઈએ:—(૧) છાપક; (૨) જીવ; (૩) ખેતર; (૪) શરીર; (૫) કાણું.

રમનારને કહેવું કે તેમના જવાબ તેમને આપેલી યાદીમાં દરેક શબ્દની સામે લખવા. ધરધણીએ અથવા બીજા દોઈ આગેવાને જવાબ તૈયાર થાય એટલે તે તપાસવાને તૈયાર રહેવું, અને જમ જમ તે બતાવવામાં આવે તેમ તેમ ખોટા જવાબપર છેકા મારી તેણે યાદી પાછી આપવી. એક જણના બંધા જવાબ ખરા પડે ત્યાં સુધી દરેક રમનાર પોતાની યાદી ફરી ફરી સુધારી શકે છે.

આ રમતથી મગજને સારી કેળવણી મળે છે. અને તેમાં ફતેહમંદ નિવડનારને અર્થાત્ જ સૌથી પહેલાં બંધા ઉત્તર ખરા લખી લાવે તેને, ઇનામ આપવું જોઈએ.



૩૦

## નિબંધ

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં. એકાદ વિષય નક્કી કરી તેપર એક નાનો નિબંધ લખવાને બધાને કહેવું. નિબંધ લખવાનો પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જનો નિબંધ સૌથી સરસ (એટલે સૌથી વધારે રમુજી) હોય તેને ઈનામ આપવું.



૩૧

## વાત

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાનું. અને કહેવું કે દરેક જણ એકાદ નાની પણ રમુજી વાત લખી લાવો. વાત લખવાને માટે પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના



## ધાર્મિક રમવાની રમતો.

કાગળ ભેગા કરવા અમે વંચાવ્યા: જેની વાત ઘણા મતે સૌથી વધારે રમુજી જણાય તેને ઈનામ આપવું.



૩૨

## વર્તમાનપત્ર

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઈનામ.

વર્તમાનપત્ર ચલાવવાનું કામ કંઈ સહેલું નથી તેમ રમુજી પણ નથી, પણ તેપરથી બનાવેલી રમત તો ઘણી સહેલી અને રમુજી લાગે છે. કાગળને મથાળે સાધારણ રીતે વર્તમાનપત્રમાં આવતા વિષયનાં નામ લખવાં, અને જેટલા રમનાર હોય તેટલા તેવા કાગળ તૈયાર રાખવા. પછી આ કાગળ અને પેન્સિલો રમનારને વહેંચી આપવાં અને કહેવું કે કાગળપર લખેલા મથાળાવાળા વિષય તેમણે અડધા કલાકમાં લખી કાઢવા. અડધો કલાક પૂરો થાય એટલે બધાએ પોતાના કાગળ ધર-ધણીને અથવા જેને આગેવાન નીમ્યો હોય તેને આપી દેવા. પછી તે બધા સાંભળે એમ વાંચવા અને જેનું લખાણ સૌથી રમુજી જણાય તેને ઈનામ આપવું.

ઉદાહરણ તરીકે ધારો કે નીચેનાં મથાળાં આપેલાં છે:—  
અમે પોતે; જહોર ખખર; લખી મોકલનારને ખખર;  
તો તેપર નીચે પ્રમાણે લખવું જોઈએ:—

## “ અમે પોતે ”

ગુજરાતમાં એક સ્વતંત્ર અને પ્રમાણિક વર્તમાનપત્રની લાંબા વખતથી ખોટ છે. આ ખોટ પૂરી પાડવાને અમે ‘ગુજરાત સમાચાર’ નામનું એક શેઠું પત્ર કાઢવાનો મનસુબો ઘણા વતખથી કર્યો હતો અને ઈશ્વરકૃપાથી તે આજ અમલમાં લાવી શક્યા છીએ. ગુજરાત સમાચાર કાઢીની ખુશામત કરશે નહિ, કાઢીનાં ખોટાં વખાણ કરશે નહિ, અને કાઢીની ખોટી નિંદા કરશે નહિ, પણ ખરા અંતઃકરંણથી માત્ર દેશસેવા બબલશે. ગુજરાત સમાચારના લેખક તરીકે ઘણા વિદ્વાનોએ પોતાની ખુશી જણાવી છે અને આજ સુધીમાં દસહજાર ગૃહસ્થોએ તેના આહક થઈ આશ્રય આપતા આશ્વાસન આપ્યું છે. આજકાલ બહાર પડતાં વર્તમાનપત્રો પોતાને હાથે પોતાની તારીફ કરવાનો નીચ ધંધો લઈ બેઠાં છે; પરંતુ અમે તો પ્રજા આગળ નિયમિત વખતે રળુ થઈ જ કામ કરીશું તેની પરીક્ષા કરવાનું કામ અમારા સુજ્ઞ વાંચકોનેજ સોંપવાનું પસંદ કરીએ છીએ.

\*

\*

\*

\*

## જાહેર બખર

“ -ત્રેઈએ છે:—એક મહેતો; પાકું નામું લખી જાણનાર શિવાય બીજા કાઢએ અરજ કરવી નહિ, ઉમેદવારોએ પોતાની અરજ આ પત્રની ઑફિસમાં ‘ક્ષ’ ને સરનામે મોકલવી. ”

\* \* \* \*

થોડે પૈસે મોટો લાલ:—નોકરી ન મળવાથી નાસી-પાસ થઈ ગયેલા જીવાનોએ, નીચેને સરનામે ચાર આના મોકલી અમારું હેન્ડબીલ મંગાવી લેવું. તેમાંથી થોડે પૈસે ઘણું નફો મેળવવાની યુક્તિ તેમને સુઝ્યા વગર રહેશે નહિ.

ધંધાલવન, મુમ્બાઈ.

\* \* \* \*

વેચવાનું છે:—એક મોટું શીઆમ; નવા જીવું; ગમે તેવો ઘોડો હશે તોપણ ખેંચી શકશે. ઉમ્મર અને ખોડખાંપણની ખાતરી આપવામાં આવશે નહિ.

\* \* \* \*

ખોવાયું છે:—ગઈ કાલે નદીમાં નહાતાં એક રૂપાનું બટન; શોધી લાવનારને સાડાં ઈનામ આપવામાં આવશે.

\* \* \* \*

લખી મોકલનારને ખબર

દુ:ખી નોકર:—આવા લેખને આ પત્રમાં જગા મળશે નહિ. તમારા ઉપરીને અરજ કરો.

દહે:—તમારું લખાણ રદ્દી કાગળની ટોપલીમાં નોખવામાં આવ્યું છે. હવેથી તમારાં કિમતી લખાણ આ તરફ મોકલવાની તરદી લેશો નહિ.

**પ્રેક્ષક:**—કાગળની એકજ બાબુએ લખી મોકલવાનો નિયમ તમે સાચવ્યો નથી માટે ફરી લખી મોકલો.

**મિત્ર:**—નનામું માટે નકામું.

## અક્ષરસગાઈ

**સાહિત્ય:**—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઈનામ.

ધરધણીએ પોતાના મેમાન આવી રહે અટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને પોતાની મરજીમાં આવે તે અક્ષર પસંદ કરી તે અક્ષરથી શરૂ થાય એવા સાત કરતાં ઓછા શબ્દ જમાં આવે નહિં એવાં જેટલાં વાક્ય અડધા કલાકમાં લખાય તેટલાં લખવા કહેવું. અડધો કલાક થાય અટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જણે ખરાં વાક્ય સૌથી વધારે લખ્યાં હોય તેને ઈનામ આપવું. ધારો કે ‘ર’ અક્ષર આપેલો છે તો વાક્ય નીચે આપેલા ઉદાહરણ જવાં થવાં જોઈએ:—

રમુજી રંગલો રામદાસ રણછોડ રંગભૂમિપર રડતો રહ્યો.

## ઠેકાણું

સાહિત્ય:—એક ઈનામ.

આ રમતમાં ભૂગોળવિદ્યામાં કુશળ માણસ પોતાની હોશિયારી બતાવી શકે છે. રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડભેડ નિમવા અને પછી ભેડ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બંને પક્ષે હારબંધ સામસામા બેસી જવું. રમતની શરૂઆત કયા પક્ષે કરવી એ પૈસો ઉછાળીને નક્કી કરવું. પછી જે પક્ષને રમત શરૂ કરવાનું આવે તે પક્ષના વડભેડએ કોઈ શહેર અથવા ગામનું નામ લેવું અને દસ ગણવા માંડવા. તે દસ ગણી રહે તે પહેલાં સામા પક્ષના જને તેણે સવાલ પૂછ્યો હોય તેણે કહેવું જોઈએ કે તે ગામ અથવા શહેર કયાં આવેલું છે. જો તે ખરો ઉત્તર દઈ શકે તો તેણે સામા પક્ષમાંના કોઈને એજ પ્રમાણે પૂછવું અને જને પૂછ્યું હોય તેણે દસ ગણતા પહેલાં તે કયે ઠેકાણે આવેલું છે તે કહી આપવું જોઈએ. જો કોઈ રમનારથી તેને પૂછેલા ગામનું ખરું ઠેકાણું દસ ગણતા પહેલાં ન કહી શકાય તો તેણે હારમાંથી ઉઠી વેગળા બેસવું જોઈએ. જને પ્રશ્ન પૂછ્યો હોય તે શિવાયનો બીજો કોઈ ઉત્તર આપે તો તેને પણ વેગળો બેસાડવો. આ પ્રમાણે રમત ચલાવવી, અને જ્યારે એક પક્ષમાં એકજ માણસ બાકી રહે અને

બીજામાં કાઈ રહે નહિ ત્યારે તેને ઈનામ આપવું. એવી રીતે ટકી રહેનાર માણસ ખરેખર ઈનામ આપવા લાયક હોય છે.

૩૫

## ઘેરે

**સાહિત્ય:**—પચાસ અથવા સાઠ પરચુરણ ચીજો, જવી કે: છોકરાંનાં રમકડાં, દડી, સોગટાં, બટાટા વગેરે; બે છાબડી; બે ખુરશી.

એકઠી કરેલી ચીજો પૈકી અડધી એક છાબડીમાં ને અડધી બીજી છાબડીમાં ગોઠવવી. રમતારે વડલેડૂ નિમવા અને બાકીનાએ લેડૂ પડી બે પક્ષ નકી કરવા. બે પક્ષ નકી થઈ રહે એટલે આરડામાં એક છેડે એક છાબડી મૂકવી, અને તેની પાસે બીજા છેડે બીજી મૂકવી. વડલેડૂએ પોતપોતાની છાબડી પાસે ઉભા રહેવું, અને બીજાઓએ પોતાના વડલેડૂ પાસે આળખંધ હાથ હાથને છેટે ઉભા રહેવું. જ્યાં છેલ્લો માણસ ઉભો હોય ત્યાં બંને આળખાં એક એક ખુરશી ગોઠવવી. પછી નિશાની કરવામાં આવે એટલે વડલેડૂએ છાબડીમાંથી એક વસ્તુ તેની જોડેના માણસને આપવી, તેણે તેની જોડેનાને આપવી, અને એ પ્રમાણે છેલ્લા પાસે તે આવે એટલે તેણે ખુરશી પર ગોઠવવી. વસ્તુ આપતાં નીચે પડી જાય અથવા

પુરશીપરથી ગબડી જાય તો તે પાછી છાબડીમાં મૂકવી. આ પ્રમાણે કરતાં જ પક્ષ પોતાની વસ્તુઓ પુરશીપર વહેલો ગોઠવી રહે તે પક્ષ જીત્યો ગણવો.

એક ઠેકાણે આ રમત રમાઈ હતી ત્યાં જીતનાર પક્ષના વડલેડને ઈનામ આપવામાં આવ્યું હતું અને બીજાઓને ફૂલની કલગીઓ આપવામાં આવી હતી.

૩૬

## સુગંધ

સાહિત્ય:—ચૌદ નાની નાની શીશીઓપર ૧ થી ૧૪ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી ચિઠ્ઠીઓ ચોટવી. પછી તેમાં તેલ, દિવેલ, ચાહનું પાણી, કોફીનું પાણી, ધુપેલ, ગોળનું પાણી, ઘાસતેલ, આદાનો રસ, અતર, વગેરે ચૌદ જુદી જુદી જાતના પદાર્થ ભરવા; જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઈનામ; એક બેવકૂફને લાયકનું ઈનામ.

શીશીઓ ટેબલપર ગોઠવી રાખવી; રમનાર તૈયાર થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ વહેંચી આપી કહેવું કે આ શીશીઓ વારાફરતી સુધી જુઓ અને તેમાં શું ભરેલું છે એ પારખી તમને આપેલા કાગળમાં લખો. શીશીઓપર અનુક્રમ નંબર નાખેલા હોય તે પ્રમાણે જવાબમાં જણાવવું. અનુક્રમ નંબર લખવા.

શીશીઓમાં ભરેલા પદાર્થ બાણીતા અને ઓળખી શકાય એવા હોવા છતાં એટલી બધી ચીજો સાથે સુધવાથી અમુકમાં કયો પદાર્થ ભરેલો છે એ પારખી કાઢવું કંઈ સહેલું નથી. દસ મીનીટમાં જ સૌથી વધારે ખરા ઉત્તર આપી શકે તેને ખરેખર શાખાશી ઘટે છે. જ એવકૂડની ઘ્રાણેન્દ્રિય એવી બુઢી હોય કે સાધારણ ચીજો પણ પારખી શકે નહિ અને સૌથી વધારે ભૂલો કરે તેને પણ તેની બુદ્ધિને છાજ એવું ઈનામ આપવું જોઈએ!!

૩૭

## વેપાર

સાહત્ય:—એ ગંજીફ; દરેક રમનારને માટે પચાસ પચાસ વાલ; એક ઈનામ.

આ રમત ફતેહ તથા રમુજ સાથે રમવાને હરાજી કરનાર એવો પસંદ કરવો કે જનામાં બોલવાની સારી આવડ હોય અને જ માલની ખૂબ તારીફ કરી શકે. જો એવો માણસ મળે તો આ રમતમાં ખૂબ ગમ્મત પડશે.

રમનારને એક ટેબલની આસપાસ અથવા ભોંયપર કુંડાળું તૈયારી કરેલાડવા અને દરેકને મુઢી તરીકે પચાસ પચાસ વાલ આપવા. પછી હરાજી કરનારે એ ગંજીફ પોતાની પાસે લઈ એકનાં પત્તાંની હરાજી કરવી. તેણે એક એક પ-તું છૂટું છૂટું



બેચબું અને જ સૌથી વધારે કિમ્મત (વાલ) આપે તેને તે આપવું. આખો ગંજકો વેચાઈ રહે ત્યારે રમનારે પોતાનાં પત્તાં તથા વાલ ટેબલપર પોતાની સામે ગોઠવવાં. પછી હરાજી કરનારે જાહેર કરવું કે હવે હું બીજા ગંજકાની હરાજી કરું છું. એ ગંજકાનાં પત્તાં હું એક પછી એક બતાવીશ. પણ હું જ પતું બતાવું તે જની પાસે હોય તેણે તે મને આપી દેવું જોઈએ. હરાજી કરનાર પતું બતાવે એટલે ત્રણ મીનીટ સુધી રમનારાઓને આપસઆપસમાં પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાને હરાજી કરનારે વખત આપવો જોઈએ. આ રમતમાં દરેક રમનારનો ઉદ્દેશ સૌથી વધારે વાલ મેળવીને પહેલું ઈનામ લેવાનો, અથવા હરાજી કરનારના હાથમાંના ગંજકામાં છેલ્લું પતું હોય તેને મળતું પતું મેળવી બીજું ઈનામ લેવાનો હોવો જોઈએ. એટલે દરેક વખત જ ત્રણ મીનીટ મહે તે પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાની ભાંજગડમાં ઘણી ગમ્મતમાં જાય છે. ખાસ કરીને હરાજી કરનારના હાથમાં ગંજકાનાં પત્તાં થોડાં થતાં જાય તેમ છેવટનું પતું કયું હશે તેની અટકળ કરવામાં અને તે પતું અને તેની સાથે મળતું આવે એવું પતું ખરીદ કરવાની ઈંતેજારીમાં ઘણો રસ પડે છે. એક પતું ખરીદ કરવા કેટલાક જણ પોતાના બધા વાલ આપી દે છે, અને આખરે તેમને માલમ પડે છે કે તેમણે ખરીદેલું પતું હરાજી કરનારના હાથમાંના છેવટના પત્તાની સાથે મળતું નથી, પણ છેવટનું પતું આવતાં પહેલાં બીજા કોઈ પત્તા સાથે

મળતું આવે છે અને તેથી છેવટનું પ-તું નીકળતાં પહેલાં તે આપી દેવું પડે છે. આ પ્રમાણે થવાથી તે બીચારે પોતાનું સર્વસ્વ ખોઈ બેસે છે, અને શરમીંદો થઈ જાય છે તેથી બીજાઓને ધણી રમુજ પડે છે.



૩૮

## પુરશી

રમનાર પૈકી એક જણને ઓરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ એક એવો શબ્દ ધારવો કે જે એક કરતાં વધારે અર્થમાં વપરાતો હોય. ધારે કે ‘કેળવવું’ શબ્દ ધારેલો છે. જ્યારે બહાર ગયેલો માણસ ઓરડામાં પાછો આવે ત્યારે બીજા રમનારાઓએ ધારેલો શબ્દ જમાં વાપરવો પડે એવાં જુદાં જુદાં વાક્ય તેને કહી સંભળાવવાં, પણ તે વાક્યોમાં ધારેલો શબ્દ વાપરવાને બદલે ‘પુરશી’ શબ્દ વાપરવો. ઉદાહરણ તરીકે એક જણ કહે કે નિશાળમાં બાળકોને ‘પુરશી’ મળે છે. બીજે કહે કે રોટલી કરતાં પહેલાં લોટને ‘પુરશી’ અપાય છે. વગેરે, વગેરે. જે શબ્દ ધાર્યો હોય તે નામ, વિશેષણ, દ્રિયાપદ, વગેરે ગમે તે રૂપમાં જવાબ તરીકે આપ્યો હોય તોપણ ઉત્તર ખરો ગણાય છે.



૩૯

## પુસ્તક બાંધનાર

રમનારાઓ પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને આક્રીનાએ કુંડાળું વળીને બેસી જવું. આગેવાને તેમની વચ્ચે કુંડાળામાં ઉભા રહેવું. દરેક જણે પોતાના હાથ એવી રીતે ઢંચ્યા કરવા કે હાથની હથેળી ઉપર રહે. પછી દરેક જણના હાથપર એકકું પુસ્તક મૂકવું. આગેવાને કુંડાળામાં આમતેમ ફરવું અને કાઠના હાથપરનું પુસ્તક એકાએક ઢંચકી લઈ હાથ પાછો ખેંચી લેવામાં આવે તે પહેલાં તેપર હળવેથી મારવાનો પ્રયત્ન કરવો. જો મારવામાં તે ક્તેહમંદ નિવડે તો તો તેને માથેથી દાન ઉતરે છે, અને જો તેણે માર્યા હોય તે આગેવાનનું કામ કરે છે. આગેવાન પુસ્તક ઉપાડી લે તે પહેલાં કાઠ પોતાનો હાથ પાછો ખેંચી લે તો તેના હાથમાં પુસ્તક માર્યું હોય એવી રીતે ગણાય છે.



૪૦

## પીંછું ઊડાડવું

સાહિત્ય:—એક ચાદર; એક નાતું પીંછું.

રમનારાઓ પૈકી એકને માથે દાન ઠરાવવું, અને બીજાઓએ ભોંયપર બેસી જઈ, ચાદર પહોળી કરી, એવી રીતે

અધર ગ્રાહી રાખવી કે તેમના મોં આગળ એક ટેબલની પેઠે તે આવી રહે. પછી તેનીપર એક નાનું પીંછું મૂકવું અને જોને માથે દાન હોય તેને કહેવું કે રમનાર પૈકી ગમે તેની પાછળ ઉભા રહી વાંકા વળીને ચાદરપરથી પીંછું ઉપાડી લેવા તજવીજ કરે. પછી રમનારાઓએ તે પીંછાને એવી રીતે કુંડા મારવી કે તે આમથી તેમ કર્યાજ કરે અને દાનવાળાને હાથ આવે નહિ. પીંછું પકડવાને દાનવાળો આમથી તેમ દોડશે તેથી ઘણી ગમ્મત પડશે. આખરે રમનાર પૈકી કોઈ પોતાની આગળ આવેલું પીંછું કુંડીને આધું કાઢી શકે નહિ અને તેની પાછળથી દાનવાળો પકડી લે તો તેને માથે દાન આવે છે અને દાનવાળો તેની જગાએ બેસે છે.

## બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; બે ઈનામ.

આજના વખતમાં ઘણું કરીને દરેક જણ પાસે તેના બાળપણનાં છબી હોય છે. ઘણા જણ મગર થઈને અથવા કંઠાય જીરો શરમાઈને, એમ કહેતા જણાય છે કે “હું નાનો હતો ત્યારે આમ હતા.” બે તમારા મેમાનોને રમુજ પડે

એવી રમતોની તૈયારી કરી રાખવાની તમારી ઈચ્છા હોય તો, તમારા મેમાનોને કહી રાખજો કે તમારે ત્યાં આવતાં પહેલાં તેમના બાળપણની છબી ( ફોટોગ્રાફ ) હોય તો મોકલી આપવી. જે છબીઓ તમારે ત્યાં મોકલવામાં આવે તેમની બીજી બાજુએ અનુક્રમ નંબર લખી, એક નાના ટેબલ પર સફાઈથી ગોઠવી રાખવી. પછી બધા મેમાન આવી રહે ત્યારે તેમને તે બતાવવી અને તે કોની છે એ પારખી કાઢી, તેમને આપેલા કાગળ પર અનુક્રમ નંબર પ્રમાણે જવાબ લખી જવા કહેવું. વળી એ છબીઓમાં કઈ સૌથી વધારે ખુબસુરત છે એ વિષે પણ તેમનો અભિપ્રાય જણાવવા તેમને કહેવું. જે ઘણી છબીઓ આગળથી શકે તેને એક ઈનામ આપવું; તથા જેની છબી સૌથી ખુબસુરત ગણાય તેને બીજું ઈનામ આપવું. ધુધરો, ધાવણી, પતાસાં, વગેરે બાળકને માટે યોગ્ય વસ્તુઓ આ રમતમાં ઈનામ તરીકે પસંદ કરીને આપવાથી ઠીક ગમ્મત પડશે.

૪૨

## નાચ

સાહિત્ય:—એક મોટી ચાદર; એક ઘણો તેજસ્વી દીવો.

ચાદરને એવી રીતે બાંધવી કે તે બે આરડા વચ્ચે આવેલા એકાદ બારણા પર બરાબર પડેલ તરીકે આવી રહે.

તેનીપર કરચલી રહેવી ન જોઈએ. આ ચાદરની પાછળ છ કુટ છેટે દીવો મૂકવો; અને બંને ઓરડામાં એ શિવાય બીજો દીવો રહેવા દેવો નહિ. રમનારાઓએ વારા ફરતી પડદા પાછળ જવું અને દીવા અને ચાદરની વચ્ચે ચાદરને અડક્યા વગર હાથ રહી મનગમતા ચાળા કરી નાચવું અને કુદવું. એક જણ નાચતો હોય ત્યારે બીજાઓએ તમાશગીર તરીકે સામી આજુએ રહેવું.



## ઝાળાપરીક્ષા

સાહિત્ય:—એક મોટી સ્વચ્છ ચાદર; એક દીવો.

ચાદરને ભીંતપર એવી રીતે બાંધવી અથવા ચોઢવી કે તેનીપર એકપણ કરચલી ન રહે. પછી તેની પાસે એક નાની ખુરશી અથવા સ્ટૂલપર રમનાર પૈકી એક જણે પોતાનું મોં ચાદર તરફ રહે એવી રીતે બેસવું. તેની પાછળ પાંચ કુટ છેટે દીવો મૂકવો. બાકીના રમનારે, મરજીમાં આવે તેવો વેશ લઈ, એક પછી એક પેલા બેઠેલા માણસની અને દીવાની વચ્ચે આંત્રી નાખવું, કુદવું, અને મરજીમાં આવે તેવા રમુજી ચાળા ફરવા. દરેકે પોતાનો ઝાળો કંઈ જુદાજ પ્રકારનો બતાવવા તજવીજ કરવી. પેલા સ્ટૂલપર બેઠેલા માણસે તે ઝાળા જોઈ

તે કાનો છે તે પારખી કાઢવા પ્રયત્ન કરવો. જો તે કાઢને પારખી શકે તો જને તેણે પારખ્યો હોય તે તેની જગાએ બેસે છે અને તે છૂટો થાય છે. આ પ્રમાણે બધા રમનાર વારા-ફરતી દીવાં આગળ આવે છે અને રમત ચલાવે છે.



## “—”તો શું કરો ?

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

દરરોજ કંઈને કંઈ નાની નાની હરકતો અને આફતો આવી પડે છે તેમાંથી નીકળી જવાનો સૌથી સરસ રસ્તો જાણવો એ અગત્યનું છે, એટલુંજ નહિ પણ જુદા જુદા માણસો તે વિષે શો અભિપ્રાય બતાવે છે એ સાંભળી રમુજ પણ પડે છે. રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને જ હરકતો અને આફતો નકી કરી હોય તે તેમને લખાવવી અને કહેવું કે એ પ્રમાણે બન્યું હોય તો તમે શું કરો ? બધાને પોતાના જવાબ અમુક વખતમાં લખવા કહેવું અને નિમેલો વખત પૂરો થાય એટલે કાગળો ભેગા કરી, એક પછી એક વંચાવવા. જેના ઉત્તર સૌથી સરસ અને રમુજ જણાય તેને ઈનામ આપવું.

કેવા પ્રશ્ન પૂછવાં એ વિષે ઉદાહરણ તરીકે નીચે કેટલાક વિષય જણાવ્યા છે.

(૧) કોઈ સલામાં જવાના હો અને તમારા ડગલાનું બટન તુટી ગયેલું માલમ પડે તો શું કરે ? (૨) રસ્તે જતાં તમારાપર કોઈ ગંદુ પાણી કે કચરો નાખે તો શું કરે ? (૩) આગગાડીમાં મુસાફરી કરતાં, તમારે જવાનું હોય તેના કરતાં કોઈ બીજા સ્ટેશને ઉતરી પડે તો શું કરે ?

૪૫

## સરખામણી

કોઈ મોટી રમતને માટે તૈયારી થતી હોય ત્યાં સુધી વખત ગાળવાને આ રમત ઉપયોગી થઈ પડે છે. રમનાર પૈકી આગેવાન, રમનારમાંથી એક જણને કોઈ જડ પદાર્થ સાથે સરખાવે છે અને પૂછે છે કે તે તેના જેવો કેમ છે ? ઉદાહરણ:—આગેવાન પૂછે કે રામલાલ આ ટેબલ જેવો કેમ છે ? રમનાર પૈકી નંબર ૧ જવાબ દે કે, “કારણ કે તે ટેબલ જેવો સ્થિર છે.” નંબર ૨:—“કારણ કે તેની પેઠે તેનીપર વારનીશ સ્વગાડેલું છે.” નંબર ૩:—“કારણ કે તે ધણો ભાર ખમી શકે એવો છે.” નંબર ૪:—“કારણ કે તે ગોળમટોળ છે.” નંબર ૫:—“કારણ કે તેનો રંગ કાળો છે.” વગેરે વગેરે.



## મારા મનમાં શું છે ?

રમનાર પૈકી આગેવાને પોતાના મનમાં કંઈ ધારવું, અને એક પછી એક બધાને પૂછવું કે “મારા મનમાં શું છે ?” દરેક જણે પોતાને પૂછેલા પ્રશ્નના જવાબમાં પોતાના મનમાં જે આવે તે તરત કહી દેવું; પણ આગળ કાંઈએ કંઈ કહ્યું હોય તે ફરીથી કહેવું નહિ. આગેવાનને જે જવાબ મળે તે તેણે નોંધી રાખવા અને પછી પોતાના મનમાં જે ખરેખરી વાત હોય તે કહેવી, અને દરેક જણને ફરીથી પૂછવું કે “તમે જે કહ્યું હતું તે મારા મનની ખરી વાત સાથે શી રીતે મળતું આવે છે ?” ઉદાહરણ:—મારા મનમાં શું છે એમ આગેવાન પૂછે એટલે ધારો કે નંબર ૧ કહે છે કે “પથ્થર”; નંબર ૨, “કાદવ”; નંબર ૩, “ચાહ”; નંબર ૪, “લાડુ”; નંબર ૫, “પાણી”.

પછી આગેવાન કહે કે “હું તો મારા મનમાં મારી જાતનોજ વિચાર કરતો હતો; માટે નંબર ૧ કારણ કહે કે હું પથ્થર જેવો કેમ છું ?”

નંબર ૧:—“કારણ કે તમે કહ્યું છો.”

આગેવાન:—“હું કાદવ જવો કેમ છું?”

નંબર ૨:—“કારણ કે તમે ઢીલા છો.

આગેવાન:—“હું ચાહ જવો કેમ છું?”

નંબર ૩:—“કારણ કે તમને તે બહુ ભાવે છે.”

આગેવાન:—“હું લાડુ જવો કેમ છું?”

નંબર ૪:—“કારણ કે તે તમે બહુ ખાધા છે.”

આગેવાન:—“હું પાણી જવો કેમ છું?”

નંબર ૫:—“કારણ કે તમે બહુ પોચા છો.”



## વેપારી મુસાફર

આ રમતમાં સાહિત્યની જરૂર પડતી નથી અને તે ગમે ત્યારે એકદમ રમી શકાય છે. રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને બીજાઓએ ટુંડાણું વળી બેસી જવું. આગેવાને ગમે ત્યાંથી શરૂ કરી રમનારને એક પછી એક પ્રશ્ન પૂછવા અને તેના જવાબ તેમણે કક્કાવારી પ્રમાણે આપવા; એટલે કે પહેલાંએ કે થી શરૂ થતો શબ્દ લઈ જવાબ આપવો અને એ પ્રમાણે આગળ ચાલવું.

## ઉદાહરણ

આગેવાન:—“લાઇઓ એમ ધારે કે તમે વેપારી છો અને તમારા વેપારની ચીજો ખરીદવાને પરદેશ મુસાફરી કરવા નિકળવાના છો. તમે ક્યાં જવાના છો અને શું ખરીદી લાવવાના છો તેનો ઉત્તર કક્કાવારીના અનુક્રમ પ્રમાણે મહેરબાની કરી મને આપશો ?”

આગેવાન:—“નંબર ૧, તમે ક્યાં જવાના છો ?”

જવાબ:—“કાશ્મીર.”

આગેવાન:—“ત્યાં તમે શું ખરીદવા જવાના છો ?”

જવાબ:—“કામળા.”

આગેવાન:—“નંબર ૨, તમે ક્યાં જવાના છો ?

જવાબ:—“એડા.”

આગેવાન:—“શું ખરીદવા જવાના છો ?”

જવાબ:—“ખારેડો.”

આગેવાને દરેક જણને વારા ફરતી બે પ્રશ્ન પૂછવા:—  
“તમે ક્યાં જવાના છો ?” અને “શું ખરીદ કરવા જવાના છો ?”  
અને તેના જવાબ તેમણે ઉપર પ્રમાણે દેવા. . .



૪૮

## ઋતુઓ

રમનાર પૈકી જે આગેવાન થયો હોય તેજ આ રમતનું રહસ્ય શરૂઆતમાં જાણે છે. રમનાર પૈકી એક જણને તે એમ પૂછીને શરૂઆત કરે છે કે “તમે શિયાળામાં, ઉનાળામાં કે ચોમાસામાં જશો ?” જેને પ્રશ્ન પૂછ્યો હોય તેણે એ ત્રણમાંથી એક નામ લેવું જોઈએ. ધારે કે તે શિયાળો કહે, તો રમત નીચે પ્રમાણે આગળ ચાલે છે:—

આગેવાન:—તમારી સાથે શું લઈ જશો ?

જવાબ:—શીશી.

આગેવાન:—તમે શું કરશો ?

જવાબ:—શેલાં શીવીશું.

જે ઋતુ પસંદ કરી હોય તે ઋતુનો પહેલો અક્ષર દરેક શબ્દના પહેલા અક્ષર તરીકે આવે એવા જવાબ દેવા જોઈએ. જે ઉનાળો પસંદ કર્યો હોય તો ‘ઉ’ થી શરૂ થતા શબ્દ વાપરવા જોઈએ; જે ચોમાસુ પસંદ કર્યું હોય તો ‘ચ’ થી શરૂ થતા શબ્દ જવાબમાં આવવા જોઈએ; પણ આગેવાન શિવાય બીજા કોઈને આ રહસ્યની ખબર હોતી નથી, તેથી તેઓ ગમે તેવા ઉત્તર દે છે. જ્યાંસુધી તેમને કહેલી ઋતુના પહેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ તેમના જવાબમાં નહિ હોય.

ત્યાંસુધી તે ખોટા જણાવવામાં આવે છે; અને આગેવાન, એક પછી એક બીજાને એ પ્રમાણે ધણીવાર સુધી પ્રશ્ન પૂછ્યા કરે છે, પણ તેને ખરે ઉત્તર મળતો નથી. આખરે બધાને ખૂબ ગભરાવ્યા પછી તે રહસ્ય જાહેર કરે છે અને ખરા ઉત્તર આપવાનો રસ્તો બતાવે છે.



૪૯

## તમારું શહેર

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળના કકડા અને પેન્સિલો.

દરેક રમનારને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને કહેવું કે તમે જે ગામ અથવા શહેરમાં જન્મ્યા હો તે ગામ અથવા શહેરનું નામ લખો. નામ લખ્યા પછી કહેવું કે માત્ર એકજ વાક્યમાં તમારા ગામ અથવા શહેરનું એવું વર્ણન લખો કે તે પરથી ત્યાંની કંઈ ખાશિયત તમારું વાક્ય સાંભળનારના ખ્યાલમાં આવે. પણ તમે જે વાક્ય લખો તેમાં તમારું ગામ અથવા શહેરના નામના અક્ષર અનુક્રમ પ્રમાણે દરેક શબ્દમાં પહેલા અક્ષર તરીકે આવવા જોઈએ. આ કામને માટે પા.

કલાક આપવો. નીચેના ઉદાહરણપરથી આ રમત વિષે વધારે ખુલાસો થશે:—

ધારે કે સુરત શહેર ધારેલું છે તો વાક્ય, “ સાલો રેલમાં તણાયો” એ પ્રમાણે લખવું જોઈએ.



૫૦

## હું કોણ છું ?

સાહિત્ય:—જટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપડીઓ અને ટાંકણીઓ; એક પહેલું ઈનામ; એક બેવકૂફને માટે ઈનામ.

કાગળની કાપડીઓપર પ્રખ્યાત માણસોનાં નામ લખી રાખવાં. પછી મેમાન લેગા થાય ત્યારે ઘરઘણીએ તેમના કગલા પર પાછલી બાજુએ ટાંકણીવડે એક કાપડી એવી રીતે ભેરવવી કે તેપર લખેલું બીજા બધા જોઈ શકે પણ જના કગલાપર તે ભેરવી હોય તે જોઈ શકે નહિ. આ પ્રમાણે જ ઉપમા તેમને આપી હોય તે વિષે રમનારને કંઈ ખબર હોતી નથી. જેમના જિત્રો તેમના વિષે ટીકા કરે તેપરથી તેમણે કહી આપવું જોઈએ કે તેમને ફલાણા પ્રખ્યાત પુરુષની ઉપમા આપેલી છે. બીજાઓ જે અભિપ્રાય જણાવે તેપરથી પોતાને

આપેલી ઉપમાવાળું નામ પારખી કાઢવું એ કંઈ સહેલું કામ નથી. પ્રખ્યાત કવિઓ, લેખકો, રાજનીતિજ્ઞ પુરુષો, પ્રસિદ્ધ પુરુષો, વગેરેમાંથી નામ ધરધણીએ પસંદ કરવાં. જે માણસ પોતાનું નામ પહેલું કહી આપે તેને એક ઈનામ આપવું અને જે છેલ્લું કહી આપે તેને પણ તેની મંદબુદ્ધિને છાજતું એક ઈનામ આપવું.



# સુચિપત્ર



અટકળ ...	...	...	...	...	૧
અવાજપરીક્ષા	...	...	...	...	૧૫
અક્ષરસંગ્રહ	...	...	...	...	૩૪
આંખપરીક્ષા	...	...	...	...	૧૬
આંધળો ઊંઠર	...	...	...	...	૧૩
આંધળો ચિતારો	...	...	...	...	૧૪
ઉઘટસુઘટ	...	...	...	...	૨૧
ઉંધાં પ્રાણી	...	...	...	...	૨૬
ઝડપુઓ	...	...	...	...	૫૦
ઝોળાપરીક્ષા	...	...	...	...	૪૪
ખૂટતા અક્ષર	...	...	...	...	૨૮
ખુરશી ...	...	...	...	...	૪૦
ખેચતાણુ	...	...	...	...	૧૮
ઘેરો ...	...	...	...	...	૩૬
જામરી ધુંક	...	...	...	...	૧૩
ટપાલવાળો	...	...	...	...	૮
ઠેકાણું ...	...	...	...	...	૩૫
તમારું ચહેરું	...	...	...	...	૫૧
તાર ...	...	...	...	...	૧૬
“—” તો શું કરો ?	...	...	...	...	૪૫
દેવતા...	...	...	...	...	૬
ધારેલી કહેવત	...	...	...	...	૩
ધારેલું નામ	...	...	...	...	૫
નાચ...	...	...	...	...	૪૩
નિબંધ...	...	...	...	...	૬૦



પ્રીકું કડાડવું ...	...	...	...	૪૧
પુરતક બાંધનાર ...	...	...	...	૪૧
બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન ...	...	...	...	૪૨
આરાખડી ...	...	...	...	૪૮
મારા મનમાં શું છે ? ...	...	...	...	૪૭
મેળો ...	...	...	...	૨૭
ચાદદસ્ત ...	...	...	...	૨
રમુજ ચમચો ...	...	...	...	૨૩
રમુજ વાંદરો ...	...	...	...	૧૯
રાની બિલાડી ...	...	...	...	૧૭
વશિષ્ઠનામું ...	...	...	...	૨૪
વર્તમાનપત્ર ...	...	...	...	૩૧
વાત ...	...	...	...	૩૦
વેપાર ...	...	...	...	૩૮
વેપારી મુસાફર ...	...	...	...	૪૮
શબ્દાવળી ...	...	...	...	૨૨
શિખામણ ...	...	...	...	૨૨
શોધ ...	...	...	...	૧૪
સરખામણી ...	...	...	...	૪૬
સાપુના પરપોટા ...	...	...	...	૨૦
સુગંધ ...	...	...	...	૩૭
સૌથી વધારે અસંભવિત વાત ...	...	...	...	૧૦
ફૂરાળ ...	...	...	...	૧૧
હસાહસ ...	...	...	...	૨૫
હું કોણ છું ? ...	...	...	...	૫૨



## બાળકો માટે ખાસ મંગાવવા જેવી ચોપડીઓ

(આમાંની ઘણીખરી અંગ્રેજી સરકારી ખાતામાં ધનામ લાયબ્રેરી માટે મંજૂર થયેલી છે.)

૧	બાલભાગવત.		૦-૧૦-૦
૨	સદુપદેશ.		૦-૧૦-૦
૩	આનંદધારા ભાગ પહેલો	} સચિત્ર	૦-૬-૦
૪	” ભાગ બીજો		૦-૭-૦
૫	” ભાગ ત્રીજો		૦-૮-૦
૬	” ભાગ ચોથો		૦-૮-૦
૭	ધરમાં રમવાની રમતો.		૦-૪-૦
૮	વૈષ્ણવકૃત બાલવાર્તા.		૦-૩-૦
૯	ધર્મનીતિ ગ્રાધિની ભાગ ૧.		૦-૨-૬
૧૦	બહુઈ ઘોડો.		૦-૨-૬
૧૧	સોનેરી પંખી.		૦-૨-૦
૧૨	દાદીમાની વાતો.		૦-૨-૦
૧૩	બટુક.		૦-૪-૦
૧૪	સુદામો ( ચૌધરી અને પંચોળી કૃત ) (બાલનાટક)		૦-૬-૦
૧૫	રાજસૂય યજ્ઞ.	”	૦-૪-૦
૧૬	સીતાહરણ.	”	૦-૫-૦
૧૭	ડાહ્યું કોણ ?	”	૦-૩-૦
૧૮	બજરંગી હનુમાન.	” (બાલવાર્તા)	૦-૩-૦
૧૯	કંસવધ.	”	૦-૨-૦
મળવાનું ઠેકાણું—			

કેસનદાસ નારણદાસ એન્ડ સન્સ.

બુકસેલર્સ, નાણાવટ—મુરત.

# કેળવણીખાતાએ મંજુર કરેલાં સસ્તા અને ઉપયોગી પુસ્તકો.

ખાળવાર્તા વૈષ્ણવકૃત	....	....	૦-૩-૦
ધર્મનીતિ બોધીની ભાગ પહેલો	....	....	૦-૨-૬
આનંદધારા ભાગ પહેલો	...	....	૦-૬-૦
,, ભાગ બીજો	....	....	૦-૭-૦
,, ભાગ ત્રીજો	....	....	૦-૮-૦
,, ભાગ ચોથો	....	....	૦-૮-૦

આ ચારે ભાગ સચિત્ર છે.

ખાલ-પંચતંત્રની વાતો	....	....	૦-૪-૦
ખાલ ભાગવત	....	....	૦-૧૦-૦
સદુપદેશ	....	....	૦-૧૦-૦
સતીમહિમા	....	....	૦-૩-૦

સોદા એન્ડ—

મેસર્સ કસનદાસ નારણદાસ એન્ડ સન્સ.

નાથાવટ—મુરત.

